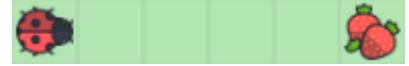


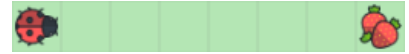
Ada7.de: Kara sammelt Erdbeeren - Grundlagen Javascript

① Einen Code erklären: Eine alternative Lösung für 1.6

- Lies dir den folgenden Code durch. Zeile 1 beinhaltet zwei neue Elemente.
- Tippe den folgenden Code in Aufgabe 6 der Grundlagen ein.
- Schreibe mithilfe der Kommentarsymbole `/*` und `*/` in den Code, was die einzelnen Befehle bewirken



Level 1.6: Welt 1



Level 1.6: Welt 2 (Hier muss es auch funktionieren)

```
1 while (!kara.onBerry()) {
2   kara.move();
3 }
4
5 alert("Juhu!"); /* Textausgabe nach Ende der While-Schleife*/
6
```

JavaScript

Eine knappe Lösung für Aufgabe 1.6

② Abschließen der Grundlagen

- Löse Aufgaben 7 bis 10.
- Nutze das digitale Schulbuch zu JavaScript über den QR-Code rechts oder angegebenen Link.
- Achte bei Fehlermeldungen darauf, was für ein Fehler angezeigt wird
- Häufige Fehler: Fehlendes Semikolon am Ende und fehlende geschweifte Klammer

buch.informatik.cc

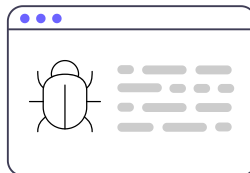
③ Vertiefen der Grundlagen

- Löse Aufgaben 11 bis 14.
- Tipp: Zeichne dir auf Karopapier genau auf, wie Kara sich bewegen wird, um Fehler zu ermitteln. Endlose While-Schleifen führen dazu, dass du nicht siehst, wie Kara sich bewegt.

```
1 if(kara.treeFront()) {
2   alert("Aua, ein Baum!");
3 }
4 else {
5   kara.move();
6 }
```

JavaScript

Immer praktisch: If-Anweisung

[Kara-Editor](#)

```
1 kara
2 Sensoren: onBerry(), treeFront(), treeLeft(), treeRight(), mushroomFront()
3 Aktoren: move(), turnLeft(), turnRight(), putBerry(), removeBerry()
4
5 alert(text), prompt(text), confirm(text)
```

JavaScript

Befehle, um Kara zu steuern. Wichtig: "kara." davor und ein Semikolon am Ende!